

# Trophée d'Hiver

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LES CERCLES  
DE SATURNE**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** Lancer en fronde.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

**MATÉRIEL :**

► Des cerceaux,  
une cible, un banc.

► **5 ANS**

► Des cerceaux,  
une cible, un banc.

► **6 ANS**

► Des cerceaux,  
une cible, un banc.

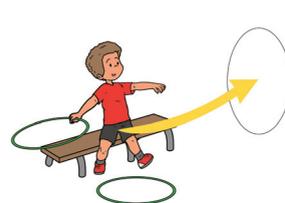
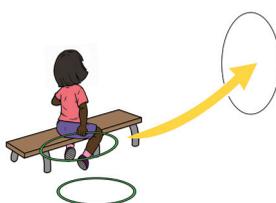
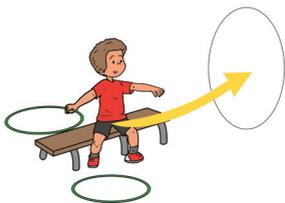
Matériel Dima : réf K5020 Cerceau plat diam. 35 cm - L'unité, réf 10190 Lot de 3 cerceaux pour visée diam.75 cm  
réf BANC2 Banc suédois - longueur 2 mètres

**CONSIGNE : 4 ANS -** Je suis assis sur la côté du banc. Dès la saisie du cerceau posé derrière moi, je lance.  
Je fais 3 lancers à la suite.

**5 ANS -** Je suis assis à cheval sur le banc. Dès la saisie du cerceau posé derrière moi, je lance.  
Je fais 3 lancers à la suite.

**6 ANS -** Je me tiens debout mes jambes appuyées contre le banc. Dès la saisie du cerceau posé derrière moi, je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je lance dans la cible.

**CRITÈRE DE  
RÉUSSITE :**

► Je réussis si je me  
rapproche du centre  
de la cible

► Je réussis si je me  
rapproche du centre  
de la cible

► Je réussis si je me  
rapproche du centre  
de la cible

**CRITÈRE DE  
RÉALISATION :**

► et à condition que le  
cerceau parte à plat.

► et à condition que le  
cerceau parte à plat.

► et à condition que le  
cerceau parte à plat.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · Séance 4 · Séance 5 · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**GLISSE SACS**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

- OBJECTIF : 4 ANS** - Lancer en fronde de face.  
**5 ANS** - Lancer en fronde pieds décalés.  
**6 ANS** - Lancer en fronde de profil.

## SITUATION

NIVEAUX :

MATÉRIEL :

### ► 4 ANS

- 2 poteaux, une barre à hauteur d'épaules de l'enfant, des sacs de graines, des quilles en plastique, une latte.

### ► 5 ANS

- 2 poteaux, une barre à hauteur d'épaules de l'enfant, des sacs de graines, des quilles en plastique, une latte.

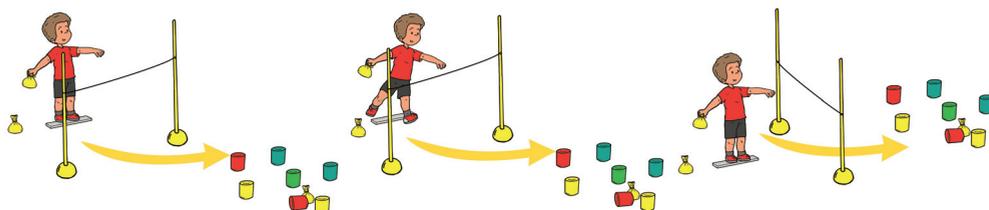
### ► 6 ANS

- 2 poteaux, une barre à hauteur d'épaules de l'enfant, des sacs de graines, des quilles en plastique, une latte.

**Matériel Dima** : réf 10400 Haie multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5, réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20, réf JONGL170 Balle à grain junior - diam. 62 mm - L'unité, réf K5058 Jeu de 6 quilles plastiques + 2 boules

- CONSIGNE : 4 ANS** - Mes 2 pieds côte à côte, je pose mes talons sur la latte. Je fais 3 lancers à la suite.
- 5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière. Je fais 3 lancers à la suite.
- 6 ANS** - De profil par rapport à la direction de lancer, je pose mes talons sur la latte. Je fais 3 lancers à la suite.

DESSCRIPTIF :



## ENFANT

**BUT** : Je lance pour renverser le plus de quilles possible.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

CRITÈRE DE RÉALISATION :

- Je réussis si je lance en-dessous de la barrière et que je renverse le plus de quilles possible
- et à condition que mes talons restent sur la latte.

- Je réussis si je lance en-dessous de la barrière et que je renverse le plus de quilles possible
- et à condition que je conserve mes 2 pieds de chaque côté de la latte.

- Je réussis si je lance en-dessous de la barrière et que je renverse le plus de quilles possible
- et à condition que mes talons restent sur la latte.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
 Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · **Séance 4** · Séance 5 · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LA FORÊT**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

- OBJECTIF : 4 ANS** - Lancer en fronde de face.  
**5 ANS** - Lancer en fronde pieds décalés.  
**6 ANS** - Lancer en fronde de profil.

## SITUATION

NIVEAUX :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

MATÉRIEL :

▶ Des bolas, 5 jalons, 5 socles, une latte.

▶ Des bolas, 5 jalons, 5 socles, une latte.

▶ Des bolas, 5 jalons, 5 socles, une latte.

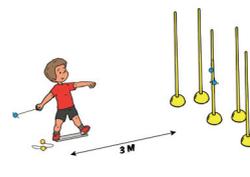
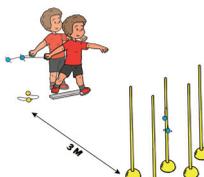
Matériel Dima : réf K5135 Jeu de bolas, réf 10400 Haie multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5 réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20

**CONSIGNE : 4 ANS** - Mes 2 pieds côte à côte, je pose mes talons sur la latte. Je prends les bolas par une des boules. Je fais 3 lancers à la suite.

**5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière. Je prends les bolas par une des boules. Je fais 3 lancers à la suite.

**6 ANS** - De profil par rapport à la direction de lancer, je pose mes talons sur la latte. Je prends les bolas par une des boules. Je fais 3 lancers à la suite.

DESCRPTIF :



## ENFANT

**BUT** : Je lance pour accrocher le plus de bolas possible.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

▶ Je réussis si j'accroche les bolas autour des poteaux

▶ Je réussis si j'accroche les bolas autour des poteaux

▶ Je réussis si j'accroche les bolas autour des poteaux

CRITÈRE DE RÉALISATION :

▶ et à condition que mes talons restent sur la latte.

▶ et à condition que je conserve mes 2 pieds de chaque côté de la latte.

▶ et à condition que mes talons restent sur la latte.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte. Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · Séance 4 · **Séance 5** · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LE SEIGNEUR  
DES ANNEAUX**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF : 4 ANS** - Lancer en fronde de face.  
**5 ANS** - Lancer en fronde pieds décalés.  
**6 ANS** - Lancer en fronde de profil.

## SITUATION

NIVEAUX :

► **4 ANS**

MATÉRIEL :

► Une table, des cerceaux, des quilles en plastique, une latte.

► **5 ANS**

► Une table, des cerceaux, des quilles en plastique, une latte.

► **6 ANS**

► Une table, des cerceaux, des quilles en plastique, une latte.

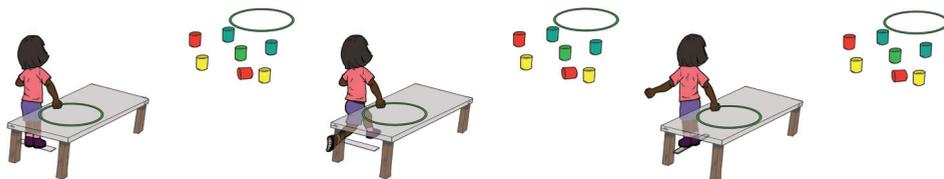
Matériel Dima : réf K5020 Cerceau plat diam. 35 cm - L'unité, réf K5058 Jeu de 6 quilles plastiques + 2 boules réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20

**CONSIGNE : 4 ANS** - Mes 2 pieds côte à côte, je pose mes talons sur la latte. Dès la saisie du cerceau posé sur la table et situé derrière moi, je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

**5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière. Dès la saisie du cerceau posé sur la table et situé derrière moi, je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

**6 ANS** - De profil par rapport à la direction de lancer, je pose mes talons sur la latte. Dès la saisie du cerceau posé sur la table et situé derrière moi, je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

DESCRIPTIF :



## ENFANT

**BUT :** Je lance pour renverser le plus de quilles possible.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

► Je réussis si je renverse le plus de quilles possible

► Je réussis si je renverse le plus de quilles possible

► Je réussis si je renverse le plus de quilles possible

CRITÈRE DE RÉALISATION :

► et à condition que mes talons restent sur la latte.

► et à condition que je conserve mes 2 pieds de chaque côté de la latte.

► et à condition que mes talons restent sur la latte.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Hiver

Nom du jeu :  
**LA TRAJECTOIRE  
DES CERCLES DE SATURNE**

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • **Parcours aventure**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

- OBJECTIF : 4 ANS** - Lancer en fronde de face.  
**5 ANS** - Lancer en fronde pieds décalés.  
**6 ANS** - Lancer en fronde de profil.

## SITUATION

### NIVEAUX :

### MATÉRIEL :

#### ▶ 4 ANS

- ▶ Des cerceaux, un banc, 2 poteaux et une barre à hauteur d'épaules de l'enfant en position de lancer, des quilles en plastique.

#### ▶ 5 ANS

- ▶ Des cerceaux, un banc, 2 poteaux et une barre à hauteur d'épaules de l'enfant en position de lancer, des quilles en plastique.

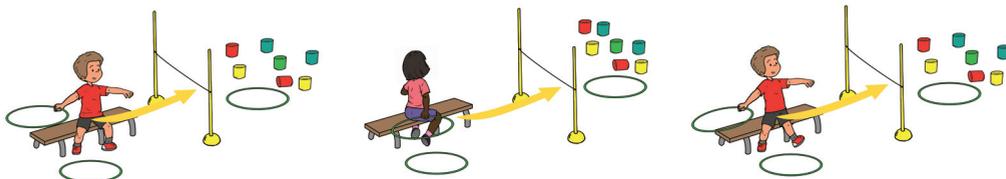
#### ▶ 6 ANS

- ▶ Des cerceaux, un banc, 2 poteaux et une barre à hauteur d'épaules de l'enfant en position de lancer, des quilles en plastique.

**Matériel Dima** : réf K5020 Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité, réf Banc2 Banc suédois - longueur 2 mètres réf 10400 Haie multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5, réf K5058 Jeu de 6 quilles plastiques + 2 boules

- CONSIGNE : 4 ANS** - Je suis assis sur le côté du banc. Dès la saisie du cerceau posé derrière moi, je lance. Je fais 3 lancers à la suite.  
**5 ANS** - Je suis assis à cheval sur le banc. Dès la saisie du cerceau posé derrière moi, je lance. Je fais 3 lancers à la suite.  
**6 ANS** - Je me tiens debout mes jambes appuyées contre le banc. Dès la saisie du cerceau posé derrière moi, je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

### DESCRITIF :



## ENFANT

**BUT** : Je lance pour renverser le plus de quilles possible.

### CRITÈRE DE RÉUSSITE :

### CRITÈRE DE RÉALISATION :

- ▶ Je réussis si je lance en-dessous de la barrière et que je renverse le plus de quilles possible
- ▶ et à condition que le cerceau parte à plat.
- ▶ Je réussis si je lance en-dessous de la barrière et que je renverse le plus de quilles possible
- ▶ et à condition que le cerceau parte à plat.
- ▶ Je réussis si je lance en-dessous de la barrière et que je renverse le plus de quilles possible
- ▶ et à condition que le cerceau parte à plat.

### APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
 Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Hiver

Nom du jeu :  
**LES PIRATES**

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** Courir dans la durée.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

► **5 ANS**

► **6 ANS**

**MATÉRIEL :**

► Pour 1 enfant : un cerceau, des bouchons en quantité suffisante.

► Pour 1 enfant : un cerceau, des bouchons en quantité suffisante.

► Pour 1 enfant : un cerceau, des bouchons en quantité suffisante.

Matériel Dima : réf K5022 Cerceau plat diam. 50 cm - L'unité

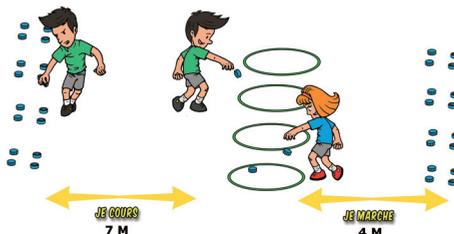
**CONSIGNE :** Je pars du centre en courant pour aller chercher un bouchon sur la section la plus longue, je dépose le bouchon puis je marche sur l'autre section chercher un autre bouchon et ainsi de suite. Je ne prends qu'un seul bouchon à la fois. Tout parcours commencé avant le signal de fin est comptabilisé.

**4 ANS -** Je me déplace pendant 2'.

**5 ANS -** Je me déplace pendant 3'.

**6 ANS -** Je me déplace pendant 4'.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je gagne le plus de bouchons possible.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

► Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

► Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

► Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

► et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

► et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

► et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

## APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 · **Séance 2** · Séance 3 · Séance 4 · Séance 5 · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LES PIRATES**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** Courir dans la durée.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

**MATÉRIEL :**

► Pour 1 enfant : un cerceau, des bouchons en quantité suffisante.

► **5 ANS**

► Pour 1 enfant : un cerceau, des bouchons en quantité suffisante.

► **6 ANS**

► Pour 1 enfant : un cerceau, des bouchons en quantité suffisante.

Matériel Dima : réf K5022 Cerceau plat diam. 50 cm - L'unité

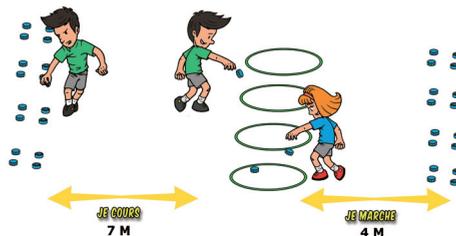
**CONSIGNE :** Je pars du centre en courant pour aller chercher un bouchon sur la section la plus longue, je dépose le bouchon puis je marche sur l'autre section chercher un autre bouchon et ainsi de suite. Je ne prends qu'un seul bouchon à la fois. Tout parcours commencé avant le signal de fin est comptabilisé.

**4 ANS -** J'arrête lorsque j'atteins 6 bouchons.

**5 ANS -** J'arrête lorsque j'atteins 9 bouchons.

**6 ANS -** J'arrête lorsque j'atteins 12 bouchons.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je transfère tous les bouchons le plus vite possible.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

► Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

► Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

► Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

► et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

► et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

► et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 · Séance 2 · **Séance 3** · Séance 4 · Séance 5 · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LE CARRÉ**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** Courir dans la durée.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

▶ **4 ANS**

**MATÉRIEL :**

▶ 4 jalons, 4 plots,  
2 seaux, des bouchons  
en quantité suffisante.

▶ **5 ANS**

▶ 4 jalons, 4 plots,  
2 seaux, des bouchons  
en quantité suffisante.

▶ **6 ANS**

▶ 4 jalons, 4 plots,  
2 seaux, des bouchons  
en quantité suffisante.

Matériel Dima : réf 10400 Haie multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5

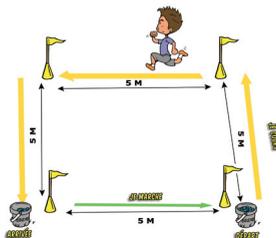
**CONSIGNE :** Je prends un bouchon pour courir sur les 3 premiers côtés du carré. Je pose le bouchon dans le seau et je marche sur le dernier côté. Je reprends un bouchon et ainsi de suite. Je ne prends qu'un seul bouchon à la fois. Tout parcours commencé avant le signal de fin est comptabilisé.

**4 ANS** - Je me déplace pendant 2'.

**5 ANS** - Je me déplace pendant 3'.

**6 ANS** - Je me déplace pendant 4'.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je gagne le plus de bouchons possible.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

▶ Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

▶ et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

▶ et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

▶ et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

## APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • **Séance 4** • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LE CARRÉ**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Courir dans la durée.

## SITUATION

**NIVEAUX** :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

**MATÉRIEL** :

▶ 4 jalons, 4 plots,  
2 seaux, des bouchons  
en quantité suffisante.

▶ 4 jalons, 4 plots,  
2 seaux, des bouchons  
en quantité suffisante.

▶ 4 jalons, 4 plots,  
2 seaux, des bouchons  
en quantité suffisante.

Matériel Dima : réf 10400 Haie multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5

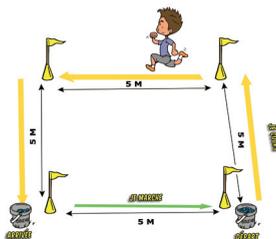
**CONSIGNE** : Je prends un bouchon pour courir sur les 3 premiers côtés du carré. Je pose le bouchon dans le seau et je marche sur le dernier côté. Je reprends un bouchon et ainsi de suite. Je ne prends qu'un seul bouchon à la fois. Tout parcours commencé avant le signal de fin est comptabilisé.

**4 ANS** - J'arrête lorsque j'atteins 6 bouchons.

**5 ANS** - J'arrête lorsque j'atteins 9 bouchons.

**6 ANS** - J'arrête lorsque j'atteins 12 bouchons.

**DESRIPTIF** :



## ENFANT

**BUT** : Je transfère tous les bouchons le plus vite possible.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE** :

▶ Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me déplace pendant toute la durée du jeu

**CRITÈRE DE RÉALISATION** :

▶ et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

▶ et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

▶ et à condition que je respecte l'alternance course et marche.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · Séance 4 · **Séance 5** · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LE RAMASSE-  
MIETTES**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** Courir dans la durée.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

**MATÉRIEL :**

### ▶ 4 ANS

▶ Pour 1 enfant :  
un cerceau, un tapis de  
1 x 0,50 m, des bouchons  
en quantité suffisante.

### ▶ 5 ANS

▶ Pour 1 enfant :  
un cerceau, un tapis de  
1 x 0,50 m, des bouchons  
en quantité suffisante.

### ▶ 6 ANS

▶ Pour 1 enfant :  
un cerceau, un tapis de  
1 x 0,50 m, des bouchons  
en quantité suffisante.

Matériel Dima : réf K5022 Cerceau plat diam. 50 cm - L'unité, réf 23941 Lot de 4 tapis haie pliants ht 50 cm - Bleu

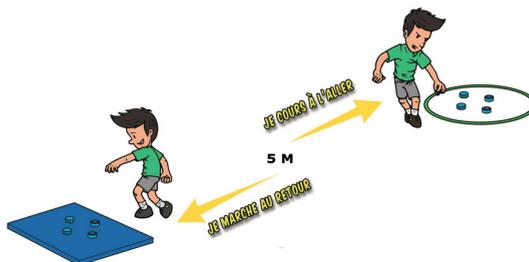
**CONSIGNE :** A partir de la coupelle, je cours à l'aller, je prends un bouchon puis je marche au retour déposer le bouchon dans la coupelle et ainsi de suite. Je ne prends qu'un seul bouchon à la fois. Tout parcours commencé avant le signal de fin est comptabilisé.

**4 ANS** - Je me déplace pendant 2'.

**5 ANS** - Je me déplace pendant 3'.

**6 ANS** - Je me déplace pendant 4'.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je gagne le plus de bouchons possible.

**CRITÈRE DE  
RÉUSSITE :**

▶ Je réussis si je me  
déplace pendant  
toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me  
déplace pendant  
toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me  
déplace pendant  
toute la durée du jeu

**CRITÈRE DE  
RÉALISATION :**

▶ et à condition que je  
respecte l'alternance  
course et marche.

▶ et à condition que je  
respecte l'alternance  
course et marche.

▶ et à condition que je  
respecte l'alternance  
course et marche.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • **Parcours aventure**

Nom du jeu :  
**LE RAMASSE-  
MIETTES**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** Courir dans la durée.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

**MATÉRIEL :**

### ▶ 4 ANS

▶ Pour 1 enfant :  
un cerceau, un tapis de  
1 x 0,50 m, des bouchons  
en quantité suffisante.

### ▶ 5 ANS

▶ Pour 1 enfant :  
un cerceau, un tapis de  
1 x 0,50 m, des bouchons  
en quantité suffisante.

### ▶ 6 ANS

▶ Pour 1 enfant :  
un cerceau, un tapis de  
1 x 0,50 m, des bouchons  
en quantité suffisante.

Matériel Dima : réf K5022 Cerceau plat diam. 50 cm - L'unité, réf 23941 Lot de 4 tapis haie pliants ht 50 cm - Bleu

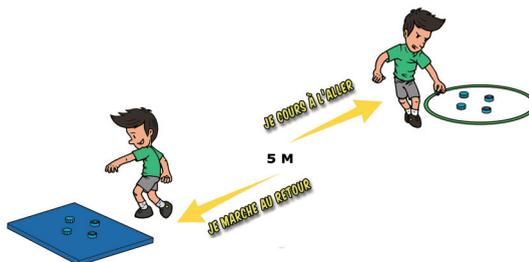
**CONSIGNE :** A partir de la coupelle, je cours à l'aller, je prends un bouchon puis je marche au retour déposer le bouchon dans la coupelle et ainsi de suite.

**4 ANS** - J'arrête lorsque j'atteins 6 bouchons.

**5 ANS** - J'arrête lorsque j'atteins 9 bouchons.

**6 ANS** - J'arrête lorsque j'atteins 12 bouchons.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je transfère tous les bouchons le plus vite possible.

**CRITÈRE DE  
RÉUSSITE :**

▶ Je réussis si je me  
déplace pendant  
toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me  
déplace pendant  
toute la durée du jeu

▶ Je réussis si je me  
déplace pendant  
toute la durée du jeu

**CRITÈRE DE  
RÉALISATION :**

▶ et à condition que je  
respecte l'alternance  
course et marche.

▶ et à condition que je  
respecte l'alternance  
course et marche.

▶ et à condition que je  
respecte l'alternance  
course et marche.

## APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LES PETITS  
RUISSEAUX**  
Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Impulser vers l'avant.

## SITUATION

**NIVEAUX** :

► **4 ANS**

► **5 ANS**

► **6 ANS**

**MATÉRIEL** :

► 4 tapis de 0,50 cm x 1 m,  
8 plots.

► 4 tapis de 0,50 cm x 1 m,  
8 plots.

► Bandes vinyles  
de 10 mètres, 8 plots.

Matériel Dima : réf 23941 Lot de 4 tapis haie pliants ht 50 cm - Bleu, réf 10480 Cônes souples hauteur 18 cm - Lot de 12 réf 10373 Bande vinyle 10 mètres

**CONSIGNE** : Je m'élançe, je saute pour franchir l'obstacle et je continue à courir pour rejoindre le plot.

**DESCRIPTIF** :



## ENFANT

**BUT** : Je saute loin.

**CRITÈRE DE  
RÉUSSITE** :

► Je réussis si j'enjambe  
l'obstacle

► Je réussis si j'enjambe  
l'obstacle

► Je réussis si j'enjambe  
l'obstacle

**CRITÈRE DE  
RÉALISATION** :

► et à condition que  
je me réceptionne  
sans le toucher et en  
continuant à courir.

► et à condition que  
je me réceptionne  
sans le toucher et en  
continuant à courir.

► et à condition que  
je me réceptionne  
sans le toucher et en  
continuant à courir.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 • Séance 2 • **Séance 3** • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :

**LES PAS DE GÉANT**

Domaine d'action :

**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Impulser vers l'avant et vers le haut.

## SITUATION

**NIVEAUX** :

► **4 ANS**

► 4 tapis de 0,50 cm x 1 m,  
8 soucoupes d'une  
hauteur de 5 cm,  
4 lattes, 1 jalon, un cône.

► **5 ANS**

► 4 tapis de 0,50 cm x 1 m,  
8 soucoupes d'une  
hauteur de 20 cm,  
4 lattes, 1 jalon, un cône.

► **6 ANS**

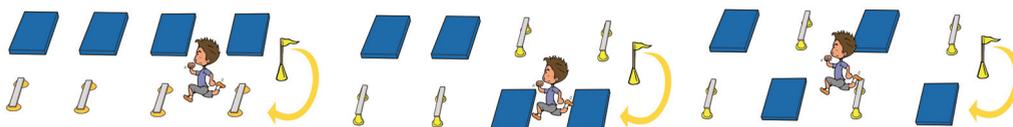
► 4 tapis de 0,50 cm x 1 m,  
8 soucoupes d'une  
hauteur de 20 cm,  
4 lattes, 1 jalon, un cône.

**MATÉRIEL** :

**Matériel Dima** : réf 23941 Lot de 4 tapis haie pliants ht 50 cm - Bleu, réf 10403 Haie multi-fonction soucoupes hauteur 5 cm - Lot de 10, réf 10400 Haie multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5

**CONSIGNE** : Je cours vite pour franchir les obstacles.

**DESCRIPTIF** :



## ENFANT

**BUT** : J'enchaîne des impulsions.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE** :

► Je réussis si je réalise le parcours

► Je réussis si je réalise le parcours

► Je réussis si je réalise le parcours

**CRITÈRE DE RÉALISATION** :

► et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

► et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

► et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

## APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.



# Trophée d'Hiver

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · Séance 4 · **Séance 5** · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LE PASSAGE  
DU GUÉ**

Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Impulser vers l'avant et vers le haut.

## SITUATION

**NIVEAUX** :

**MATÉRIEL** :

### ▶ 4 ANS

- ▶ 3 tapis de 0,50 cm x 1 m,
- 6 soucoupes d'une hauteur de 5 cm,
- 3 lattes.

### ▶ 5 ANS

- ▶ 3 tapis de 0,50 cm x 1 m,
- 6 soucoupes d'une hauteur de 20 cm,
- 3 lattes.

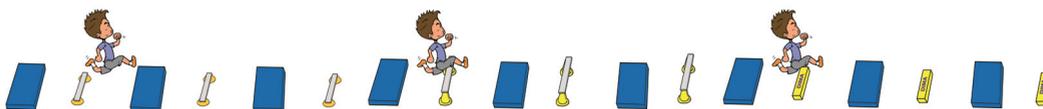
### ▶ 6 ANS

- ▶ 3 tapis de 0,50 cm x 1 m,
- 3 obstacles masquants.

**Matériel Dima** : réf 23941 Lot de 4 tapis haie pliants ht 50 cm - Bleu, réf 10403 Haie multi-fonction soucoupes hauteur 5 cm - Lot de 10, réf 10346 Lot de 8 mini obstacles jaunes 50 x 18 x 18 cm + sac de rangement

**CONSIGNE** : Je cours vite pour franchir les obstacles.

**DESCRIPTIF** :



## ENFANT

**BUT** : J'enchaîne des impulsions.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE** :

**CRITÈRE DE RÉALISATION** :

- ▶ Je réussis si je réalise le parcours
- ▶ et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

- ▶ Je réussis si je réalise le parcours
- ▶ et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

- ▶ Je réussis si je réalise le parcours
- ▶ et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Hiver

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • **Parcours aventure**

Nom du jeu :  
**LA COURSE  
BONDISSANTE**  
Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Impulser vers l'avant et vers le haut.

## SITUATION

### NIVEAUX :

### MATÉRIEL :

#### ► 4 ANS

- 5 tapis de 0,50 cm x 1 m,
- 14 soucoupes d'une hauteur de 5 cm, 7 lattes, 1 jalon, un cône.

#### ► 5 ANS

- 5 tapis de 0,50 cm x 1 m,
- 14 soucoupes d'une hauteur de 20 cm, 7 lattes, 1 jalon, un cône.

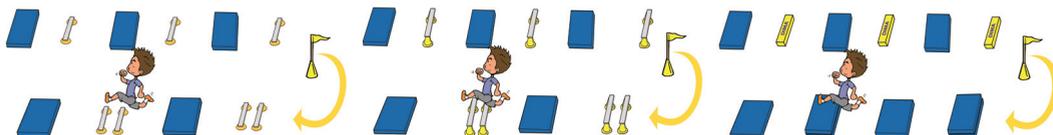
#### ► 6 ANS

- 5 tapis de 0,50 cm x 1 m,
- 3 obstacles masquants, 1 jalon, un cône.

**Matériel Dima** : réf 23941 Lot de 4 tapis haie pliants ht 50 cm - Bleu, réf 10400 Haie multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5, réf 10403 Haie multi-fonction soucoupes hauteur 5 cm - Lot de 10, réf 10497 Soucoupes diam. 30 cm - ht. 20 cm avec encoches + support - Lot de 20, réf 10346 Lot de 8 mini obstacles jaunes 50 x 18 x 18 cm + sac de rangement

**CONSIGNE** : Je cours vite pour franchir les obstacles.

### DESCRIPTIF :



## ENFANT

**BUT** : J'enchaîne des impulsions.

### CRITÈRE DE RÉUSSITE :

### CRITÈRE DE RÉALISATION :

- Je réussis si je réalise le parcours
- et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

- Je réussis si je réalise le parcours
- et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

- Je réussis si je réalise le parcours
- et à condition que je n'empiète pas ou que je ne renverse pas les obstacles.

### APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.